

**THE INFLUENCE OF VLOG MEDIA IN SCIENCE LEARNING TO
INCREASE LEARNING OUTCOME OF STUDENTS OF SDIT
SALSABILA 8 PANDOWOHARJO SLEMAN**

**(PENGARUH MEDIA VLOG DALAM PEMBELAJARAN IPA UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK SDIT
SALSABILA 8PANDOWOHARJO SLEMAN)**

Oleh:

Istikomah, Umi Faizah

STPI Bina Insan Mulia Yogyakarta, STPI Bina Insan Mulia Yogyakarta

e-mail: is.istikomah17@gmail.com, umifaizah74@gmail.com

ABSTRACT

Learning Natural Sciences experienced a decrease in value where 70% of students did not complete the KKM. Since the COVID-19 pandemic, learning has taken place online. Ineffective online learning makes learning outcomes go down. One of the reasons is that the online science learning process is not interesting. So an alternative solution is needed to overcome this problem, namely with Vlog media. The Vlog media has an effect on the science learning outcomes of the Force and Motion Relations material for the students of SDIT Salsabila 8 Pandowoharjo. This is obtained from the post-test results for the control class of 60.2 and the post-test results of the experimental class of 71.1. From these data, there is a difference in learning outcomes in the form of an average of 10.9. The effectiveness of the science learning Vlog media through the calculation results from the independent sample t-test post test, there is a sig (2-tailed) value of 0.008 with an average assumption of 109.35714. proven to be effective significantly and improve student learning outcomes in science learning the material Relationship of Style and Motion for class IV SDIT Salsabila Pandowoharjo Sleman.

Keywords: *Media Vlog, Science Learning, Learning Outcomes.*

ABSTRAK

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam mengalami penurunan nilai dimana 70% peserta didik tidak tuntas KKM. Sejak Pandemi covid 19 pembelajaran berlangsung secara daring. Pembelajaran daring yang tidak efektif membuat hasil belajar turun. Salah satu sebabnya tidak menariknya proses pembelajaran IPA secara daring. Maka dibutuhkan solusi alternatif untuk mengatasi masalah tersebut yaitu dengan media Vlog. Media Vlog berpengaruh terhadap hasil belajar IPA materi Hubungan Gaya dan Gerak pada peserta didik SDIT Salsabila 8 Pandowoharjo hal ini didapatkan dari hasil *pos-test* kelas kontrol sebesar 60,2 dan pada hasil *post-test* kelas eksperimen sebesar 71,1. Dari data tersebut terdapat selisih hasil belajar dalam bentuk rerata sebesar 10,9. Keefektifan media Vlog pembelajaran IPA melalui hasil perhitungan dari uji independent sampel t-test *post test* terdapat nilai sig (2-tailed) sebesar 0,008 dengan rerata asumsi sebesar 109.35714. terbukti efektif secara signifikan dan meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran IPA materi Hubungan Gaya dan Gerak kelas IV SDIT Salsabila Pandowoharjo Sleman.

Kata Kunci: *Media Vlog, Pembelajaran IPA, Hasil Belajar.*

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah komponen utama dalam mencerdaskan kehidupan bangsa sebagai salah satu cita-cita nasional. Bangsa yang cerdas dibutuhkan dalam pembangunannegaranya, baik dari segi ekonomi, sosial dan budaya. Pendidikan merupakan investasi yang berperan sangat penting dalam proses mencerdaskan kehidupan bangsa. Pendidikan merupakan bagian integral dalam pembangunan khususnya bertujuan guna meningkatkan kualitas sumber daya manusia.¹

Pendidikan dilakukan melalui proses berpikir manusia (siswa) tentang diri dan lingkungannya melalui proses belajar, sedangkan berpikir pada dasarnya merupakan sebuah proses yang membuahkan pengetahuan. Proses ini merupakan serangkaian gerak pemikiran dalam mengikuti jalan pemikiran tertentu yang akhirnya sampai pada sebuah kesimpulan yang berupa ilmu. Ilmu diartikan sebagai suatu pengetahuan tentang suatu bidang yang disusun secara sistematis menurut metode-metode tertentu, yang dapat digunakan untuk menerapkan gejala-gejala tertentu dibidang (pengetahuan) tersebut, salahsatu contoh disiplin ilmu adalah Ilmu Pengetahuan Alam (IPA).

Pembelajaran IPA yang berlangsung di tingkat Sekolah Dasar terdiri dari materi- materi yang telah disusun dengan sistematis. Tujuannya adalah agar peserta didik mudah dalam memahami materi yang diajarkan oleh pendidik menggunakan metode dan media yang sesuai. Adapun dalam pembelajaran IPA materi diajarkan adalah gaya dan gerak, menjelaskan perbedaan gaya dan gerak serta mempraktikkan gaya dorongan dan tarikan Menyajikan hasil percobaan tentang gaya dan gerak secara tertulis. Materi diatas adalah materi yang mayoritas dalam penyampaianya membutuhkan bantuan mediapembelajaran.

Seperti halnya Pembelajaran IPA pada materi Hubungan Gaya dan Gerak yang diajarkan dikelas IV Sekolah Dasar. Dalam proses pembelajaran materi Hubungan Gaya dan Gerak diperlukannya sebuah media pembelajaran untuk menunjang kelangsungan dalam pembelajaran dan dapat mempermudah siswa untuk memahami materi yang disampaikan oleh guru, serta dapat melibatkan siswa untuk turut aktif dalam kegiatan pembelajaran yang berlangsung.

Oleh karena itu guru hendaknya berupaya mewujudkan proses pembelajaran pada materi Hubungan Gaya dan gerak yang kreatif, inovatif, efektif dan menyenangkan sehingga dalam suasana pembelajaran menjadi lebih kondusif. Hal ini akan tercapaiapabila pemilihan media pembelajaran yang tepat

¹ Siti Suprihatin. *Upaya Guru dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa*, (Jurnal Pendidikan Ekonomi UMMetro, Vol.3/No.1/2015), hlm. 73.

karena dengan adanya dapat menambah kualitas pembelajaran yang nantinya akan membuat peserta didik dengan cepat menyerap materi yang diberikan guru.

Akan tetapi saat ini Wabah corona virus disease 2019 atau lebih dikenal dengan Covid-19 telah melanda 215 negara di dunia. Covid-19 ini diperkirakan masuk ke Indonesia pada awal tahun 2020. Dampak dari mewabahnya virus ini terus menjalar dari satu daerah ke daerah lain di berbagai wilayah Indonesia. Peristiwa ini memberikan tantangan tersendiri bagi lembaga pendidikan, khususnya Pendidikan Dasar. Untuk melawan Covid-19 Pemerintah telah melarang untuk berkerumun, pembatasan sosial (social distancing) dan menjaga jarak fisik (physical distancing), memakai masker dan selalu cuci tangan.²

Salah satu strategi pembelajaran dimasa pandemic Covid-19 adalah penggunaan pengajaran berbasis multimedia. Multimedia dapat diartikan sebagai gabungan berbagai macam media (teks, gambar, audio, video, animasi) yang disusun secara utuh, terintegrasi, dan disesuaikan dengan tujuan pembelajaran. Media pembelajaran yang dipandang dapat mengakomodir teks, gambar, audio, video dan animasi adalah vlog. Media Video Blogging akan membantu dalam menggabungkan semua unsur media seperti teks, gambar, suara bahkan video dan animasi sehingga menjadi sebuah media pembelajaran yang menarik. Media *Vlog* juga adalah media yang sangat familiar bagi kalangan milenial.

Berdasarkan hasil wawancara pra penelitian dengan guru kelas IV di SDIT Salsabila 8 Pandowoharjo didapatkan informasi bahwa nilai peserta didik pada Mata pelajaran IPA masih rendah. Penyebabnya adalah karena rendahnya literasi dan kurangnya media yang inovatif dalam mendukung penyampaian materi pelajaran Hubungan Gaya dan Gerak kepada peserta didik. Hal ini menyebabkan siswa tidak memperhatikan sehingga hasil belajarnya pun rendah.

Dengan memperhatikan keadaan tersebut maka diperlukan media Video Blogging Vlogging materi Hubungan Gaya dan Gerak untuk menunjang pembelajaran IPA secara online dimasa pandemi ini. Keberadaan media akan membantu siswa dalam memahami materi yang bersifat abstrak. Abstrak dalam hal ini adalah sesuatu yang tidak dapat diamati secara langsung oleh mata. Sebagai contoh pada mata pelajaran IPA materi Hubungan gaya dan gerak.

Berdasarkan permasalahan yang ada maka penulis menawarkan sebuah media untuk pembelajaran IPA materi alat pernafasan. Media *Vlog* ini diharapkan bisa digunakan sebagai media alternatif yang lebih memahami karakteristik persoalan siswa dan materi yang dimaksud di atas. Maka pembahasan pada

² Dwi Sulisworo, dkk. *Tantangan Pembelajaran Online Era Covid-19* (Yogyakarta: CV. Markumi: 2020), hlm. 13.

penelitian skripsi ini berjudul “Pengaruh Media Vlog Dalam Pembelajaran Ipa Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Sdit Salsabila 8 Pandowoharjo Sleman”.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di SDIT Salsabila 8 Pandowoharjo. Sekolah ini terletak di Desa Wisata Brayut, Pandowoharjo, Kecamatan Sleman, Kabupaten Sleman Daerah Istimewa Yogyakarta. Penelitian ini dilakukan dengan meneliti populasi peserta didik kelas IV SDIT Salsabila 8 Pandowoharjo yang terdiri dari 2 kelas yaitu kelas IV Muhammad Al-Fatih yang berjumlah 14 peserta didik dan peserta didik kelas IV Salahudin Al’Ayubi yang berjumlah 14 peserta didik jadi jumlah peserta didik seluruhnya adalah 28 peserta didik.

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Metode penelitian kuantitatif merupakan salah satu jenis penelitian yang spesifikasinya adalah sistematis, terencana dan terstruktur dengan jelas sejak awal hingga pembuatan desain penelitiannya. Metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan.³

PEMBAHASAN

1. Pengertian Media Vlog

Vlog adalah gabungan antara konsep video dan blog.⁴ *Vlog* atau Video Blog, sesuai namanya adalah blog berbentuk video. Lebih jelasnya lagi, *Vlog* adalah satu video berisi mengenai opini, cerita atau kegiatan harian yang biasanya dibuat tertulis pada blog. Sejak kemunculan Youtube di tahun 2005, maka pembuatan *Vlog* semakin populer. Video blog (vlog) adalah salah satu konten populer yang dapat ditemui di media sosial.⁵

Vlog adalah kegiatan blogging dengan menggunakan media audio visual. Pembuat vlog atau yang biasa disebut vlog-ger biasanya merekam kegiatan mereka

³ Sugiyono. *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif dan RND* (Bandung: Alfabeta, 2011), hlm. 8

⁴ Maldin, S. A., Reza, S., & Rezeki, I. (2018). *Stepping Up the English Speaking Proficiency of Hospitality Students through Video Blogs (Vlogs)*. International Conference on Languages and Arts (ICLA 2017), 148(Icla 2017), 58– 63. <https://doi.org/https://dx.doi.org/10.2991/icla-17.2018.11>

⁵ Eribka Ruthellia David , dkk. *Pengaruh Konten Vlog dalam Youtube terhadap Pembentukan Sikap Mahasiswa Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Politik Universitas Sam Ratulangi*. (E-journal “Acta Diurna” Volume Vol. 6 No. 1. Tahun 2017). hlm. 3.

dengan menggunakan handphone ataupun kamera. Biasanya, para vlogger mempertontonkan aktivitas mereka sehari-hari atau acara penting yang mereka hadiri. Durasi dari vlog bermacam-macam, mulai dari sekitar 15 menit hingga sekitar satu jam. Mereka akan berusaha membuat vlog yang semenarik mungkin untuk menarik minat penonton. Dari jumlah penonton yang minimal 1000, mereka akan mendapat bagi hasil dari youtube sehingga para vlogger akan membuat berbagai konten *vlog* sekreatif mungkin untuk menarik penonton.⁶

Salah satu cara efektif dan sering digunakan dalam berinteraksi melalui *vlog* adalah storytelling. Storytelling adalah salah satu teknik komunikasi yang efektif karena khalayaknya diajak untuk ikut serta dalam perjalanan cerita yang disusun oleh komunikator sehingga mereka menerima informasi secara mendalam dan menyeluruh. Informasi penting mengenai masalah-masalah yang dihadapi oleh suatu lembaga pemerintahan, langkah-langkah konkret yang diambil, hingga prestasi kerja yang telah dicapai dapat dikemas dalam suatu cerita yang menarik jika disusun secara naratif. *Vlog* merupakan media digital yang memungkinkan pembuatnya menambahkan berbagai unsur (suara, teks, dan gambar) untuk meningkatkan dalam pengalaman memperoleh suatu informasi bagi khalayak yang menonton. Unsur-unsur seperti musik latar, teks, dan gambar digital merupakan komponen yang membentuk teknik komunikasi storytelling digital.⁷

2. Pembelajaran IPA Materi Gaya dan Gerak

a. Gaya dan Gerak

Gerakan mendorong atau menarik yang menyebabkan benda bergerak di sebut gaya. Gaya yang dikerjakan pada suatu benda akan mempengaruhi benda tersebut. Gaya terhadap suatu benda dapat mengakibatkan benda yang semula diam menjadi bergerak, menyebabkan benda yang semula bergerak menjadi berhenti atau berubah arah, atau merubah bentuk benda. Sebagai contoh, pada saat kamu menendang bola maka bola akan bergerak dan berubah arah. Sedangkan contoh perubahan bentuk benda karena pengaruh gaya adalah ketika kamu bermain dengan plastisin. Kamu dapat membuat berbagai macam bentuk.

Gaya tangan menyebabkan bentuk plastisin berubah sesuai dengan bentuk yang diinginkan. Besar kecilnya gaya dapat diukur menggunakan alat yang bernama neraca pegas atau dinamometer. Sedangkan satuan

⁶ Ria Yunita Amalliah. Media *Vlog sebagai strategi komunikasi dalam metode pembelajaran kalangan siswa dalam menghadapi pandemic vovid-19*. (Jurnal Akrib Juara, Volume 5 Nomor 3 Edisi Agustus 2020) hlm. 19-32

⁷ Shiddiq Sugiono, dkk. *Vlog sebagai media storytelling digital bagi tokoh publik pemerintahan*. (Jurnal Studi Komunikasi dan Media. Vol. 23 No. 2 (Juli – Desember 2019) hlm. 115 – 134.

gaya dinyatakan dalam satuan newton yang bisa ditulis dengan huruf N.

Aktifitas sehari-hari kita memang sering melibatkan gaya. Gaya yang menghasilkan kerja otot manusia, seperti tarikan dan dorongan yang kita lakukan saat membuka dan menutup pintu disebut gaya otot. Tetapi sebenarnya tidak hanya otot manusia yang dapat menghasilkan gaya, berikut adalah jenis-jenis gaya: Gaya magnet, Gaya listrik statis, Gaya otot, Gaya gravitasi, Gaya pegas, dan Gaya gesek.

b. Hubungan Gaya dan Gerak

Gaya adalah tarikan atau dorongan yang dapat mempengaruhi keadaan suatu benda. Gaya dapat menimbulkan perubahan gerakan atau perubahan kecepatan. Saat mendorong meja, kita memberikan gaya kepada meja. Akibatnya, meja menjadi berpindah tempat atau bergerak. Dengan demikian, gaya merupakan penyebab gerak benda. Gaya tidak dapat dilihat, namun pengaruhnya dapat dirasakan. Apabila kita melihat gerakan mendorong, menarik, dan mengangkat benda, kita merasa ada sejumlah gaya yang diperlukan untuk melakukan gerakan tersebut. Dalam ilmu pengetahuan alam dikenal dengan sebutan gaya tarik dan tarik dorong. Bila melakukan gaya diperlukan tenaga.

Berikut adalah lima pengaruh gaya terhadap benda :

- 1) Gaya menyebabkan benda diam menjadi gerak
- 2) Gaya menyebabkan benda bergerak menjadi diam
- 3) Gaya menyebabkan benda berubah arah
- 4) Gaya dapat menyebabkan benda bergerak lebih cepat
- 5) Gaya dapat menyebabkan benda berubah bentuk

3. Pengaruh Media Vlog Terhadap hasil belajar IPA

Pengaruh terhadap hasil belajar siswa yang pembelajarannya menggunakan Media Vlog (Video Blogging) peserta didik kelas IV A SDIT Salsabila 8 Pandowoharjo Sleman Yogyakarta tahun ajaran 2020/2021. Adapun rincian perolehan skor hasil belajar dapat dilihat pada kolom dibawah ini:

Tabel Pengaruh Media Vlog terhadap hasil belajar

Uji	Kelas		Selisih
	Rerata Kontrol	Rerata Eksperimen	

Pre-test	51,6	51,82	0,22
Pos-test	60,2	71,1	10,9

Berdasarkan dari data hasil belajar pada kelas eksperimen didapatkan nilai rerata pada hasil *post-test* kelas eksperimen sebesar 60,2 dan pada hasil *post-test* kelas eksperimen sebesar 71,1. Dari data tersebut terdapat selisih hasil belajar dalam bentuk rerata sebesar 10,9. Dapat diartikan bahwa kelas yang dalam proses pembelajaran menggunakan media terdapat peningkatan hasil belajar yang cukup signifikan dibandingkan dengan kelas yang dalam proses belajar tanpa memakai media apapun.

4. Efektivitas Media Vlog pada Pembelajaran IPA

Hasil dari uji independent sampel t-test diperoleh nilai sig (2-tailed) sebesar 0,966 maka skor 0,966 lebih besar dari (α) 0,05. Maka kesimpulannya tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara skor *post-test* hasil belajar kelompok kontrol dan kelompok eksperimen maka data *pre-test* termasuk dalam kategori baik. Hasil *pre-test* yang baik adalah jika nilai kelompok eksperimen tidak berbeda secara signifikan. Berikut adalah tabelnya:

Tabel Hasil Uji Independet T-test Pre-test

		t-test for Equality of Means		
		Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference
hasil belajar	Equal variances assumed	.966	1.85714	43.02322
	Equal variances not assumed	.966	1.85714	43.02322

Kemudian data pos-test hasil IPA kurban dilakukan uji-t. hasil pengujian menunjukkan bahwa data berdistribusi normal dengan demikian dalam uji Independet Sampel T-test yang mana dalam ujinya harus menggunakan data berdistribusi normal. sebagai berikut hasil uji-t Independet sampel t-test:

Tabel Hasil Uji Independent Sampel t-test post-test

		t-test for Equality of Means		
		Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference
hasil	Equal variances assumed	.008	109.35714	38.12135

belajar	Equal variances not assumed	.008	109.35714	38.12135
---------	-----------------------------	------	-----------	----------

Berdasarkan hasil dari uji Independet Sampel t-Test diperoleh nilai sig (2-tailed) sebesar 0,008. Jika dibandingkan dengan taraf signifikansi α yaitu 0,05 maka nilai signifikan hasil pada perhitungan Independet Sampel t-test lebih kecil daripada 0,05 ($\text{sig} < 0,05$). Maka dengan demikian kesimpulannya adalah terdapat perbedaan yang signifikan antara skor post-test hasil belajar IPA peserta didik pada kelompok kontrol dan kelompok eksperimen.

Makna signifikansi dalam hal ini adalah didapatkan fakta bahwa antara kelas kontrol (tidak mendapat perlakuan khusus atau penyampaian belajar IPA materi hubungan gaya dan gerak menggunakan metode konvensional tanpa bantuan media) dan kelas eksperimen (mendapatkan perlakuan khusus atau penyampaian materi menggunakan bantuan media) nilai pada kelas kontrol dan pada kelas eksperimen ada perbedaan yang menunjukkan media *Vlog* pembelajaran IPA mempunyai dampak efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik atau menjawab hipotesa awal bahwa (H_0 ditolak dan H_1 diterima).

KESIMPULAN

Media *Vlog* berpengaruh terhadap hasil belajar IPA materi Hubungan Gaya dan Gerak pada peserta didik SDIT Salsabila 8 Pandowoharjo hal ini didapatkan dari hasil *pos-test* kelas kontrol sebesar 60,2 dan pada hasil *post-test* kelas eksperimen sebesar 71,1. Dari data tersebut terdapat selisih hasil belajar dalam bentuk rerata sebesar 10,9.

Keefektifan media *Vlog* pembelajaran IPA melalui hasil perhitungan dari uji independent sampel t-test *post test* terdapat nilai sig (2-tailed) sebesar 0,008. terbukti efektif secara signifikan dan meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran IPA materi Hubungan Gaya dan Gerak kelas IV SDIT Salsabila Pandowoharjo Sleman Yogyakarta.

DAFTAR PUSTAKA

- Adittia, A, *Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS pada Siswa Kelas IV SD*, Mimbar Sekolah Dasar, 4(1), 2017.
- Aji, Wahyu, Fatma Dewi, “Dampak Covid-19 Terhadap Implementasi Pembelajaran Daring Di Sekolah Dasar”, *Jurnal Edukatif*, vol. 2, no.1, (2020).
- Akbar, Saiful, “Manusia dan Pendidikan Menurut Pemikiran Ibnu Khaldun dan John Dewey”, *Jurnal Didaktika*, vol. 15, no.2, (2015).
- Amalliah, Ria Yunita, “Media Vlog sebagai strategi komunikasi dalam metode pembelajaran kalangan siswa dalam menghadapi pandemic vovid-19”. *Jurnal Akrab Juara*, vol. 5, no. 3, (2020).
- Aqil, M. R., & Fahri, M. “Vlogging as a Medium for Eighth Graders of SMP Negeri 1 Gresik.” *Journal Retain*, vol. 6, no 2, (2018).
- Arsyad, Azhar, *Media Pembelajaran*, Jakarta : Raja Grafindo Persada, 2013.
- David, Eribka Ruthellia, dkk. “Pengaruh Konten Vlog dalam Youtube terhadap Pembentukan Sikap Mahasiswa Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Politik Universitas Sam Ratulangi.” *E-journal: Acta Diurna*, vol. 6 no. 5, (2017).
- Depdiknas. *Undang-undang RI Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*, Jakarta, Depdiknas: 2003.
- Djamarah, Syaiful Bahri, dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar*, Jakarta: Rineka Cipta, 2002.
- Gao, W. E. N., Tian, Y., & Huang, T, *Vlogging : A Survey of Video blogging Technology on the Web*. 42 (4), (2010).
<https://doi.org/10.1145/1749603.1749606>
- Hariningsih. *Teknologi Informasi*, Buku Modul Kesetaraan Program Paket B Setara SMP Dirjen PLSP, Yogyakarta: Graha Ilmu, 2005.
- Haryoko, S, Efektivitas Pemanfaatan Media Audio Visual Sebagai Alternatif Optimalisasi Model Pembelajaran, *Jurnal Edukasi Elektro*, vol 5, no 1, (2009).
- Iskandar, Srini M. *Pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam*, Jakarta: Depdikbud, 1996.
- Jufri, Wahab, *Belajar Dan Pembelajaran Sains, (Modal dasar menjadi Guru Profesional)*, Bandung: Pustaka Reka Cipta, 2017.
- Kamaru, Win, “Pengertian Vlog dan Manfaatnya Bagi Youtuber”, di unduh pada tanggal 6 Mei 2021 dari <http://www.matahaya.com/2016/04/pengertian-vlog-dan-manfaatnya-bagi.html>.
- Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Kamus Versi Online/daring (alam jaringan) (<https://kbbi.web.id/hasilbelajar>) ,accesed on November 01, 2020.
- Luv Devi Harliandry. Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid-19, *Jurnal Teknologi Pendidikan*, vol.22, no.1 (2020).
- Maldin, S. A., Reza, S., & Rezek i, I. (2018). “Stepping Up the English Speaking

- Proficiency of Hospitality Students through Video Blogs (Vlogs).” *International Conference on Languages and Arts (ICLA 2017)*, 148(Icla 2017), (Bandung: Sinar Baru Algensindo, (2009) <https://doi.org/https://dx.doi.org/10.2991/icla-17.2018.11>
- Marshall C & Rosman G.B. *Desagning Qualitative Research*, CA: Sage Thausand Oak, 2006.
- Mulyasa, E., *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2010.
- Munadi, Yudhi, *Media Pembelajaran*. Jakarta Selatan: Referensi, 2013.
- Musfiqon, *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*, Jakarta: Prestasi Pustaka. 2012.
- Purnamasari, Ervina, *Ilmu Pengetahuan Alam untuk SD/MI*, Karanganyar: Pustaka Persada, 2018.
- Raby, R., Caron, C., Théwissen-LeBlanc, S., Prioletta, J., & Mitchell, C. “Vlogging on YouTube: the online, political engagement of young Canadiansadvocating for socialchange”. *Journal of Youth Studies*, vol.21, no.4, (2018). <https://doi.org/10.1080/13676261.2017.1394995>
- Sadiaman, Arif S. *Seri Pusat Teknologi Pendidikan No.6 Media Pendidikan. Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*, Jakarta : Rajawali, 1986.
- Sadirman, Arief S. (dkk), *Media Pendidikan: Pengertian, pengembangan dan pemanfaatannya*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2009).
- Sanjaya, Wina, *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*, Jakarta; Kencana, 2015.
- Sanjaya, Wina, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, Jakarta: Kencana, 2010.
- Setyosari, Punaji, “Menciptakan Pembelajaran yang Efektif dan Berkualitas”, *Jurnal Jinotep*, vol. 1, no. 1, (2014).
- Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*, Jakarta: Rineka Cipta, 2003.
- Sudjana, Nana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Dan Belajar*, Bandung: Remaja Rosdakarya, 2011.
- Sugiono, Shiddiq, dkk. “Vlog sebagai media storytelling digital bagi tokoh publik pemerintahan”. *Jurnal Studi Komunikasi dan Media*. vol. 23, no. 2, (2019).
- Sugiyono, *Metode Penelitian Komprehensif*, Bandung: Alfabeta, 2015.
- Suharsimi, Arikunto & Suhardjono. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik, Edisi Revisi*, Jakarta: Rineka Cipta, 2010.
- Sulisworo, Dwi, dkk. *Inovasi Pembelajaran Era Covid-19*, Yogyakarta, Markumi: 2020.

- Sulisworo, Dwi, dkk. *Tantangan Pembelajaran Online Era Covid-19*, Yogyakarta: Markumi: 2020.
- Suprihatin, Siti, “Upaya Guru dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa”, *Jurnal Pendidikan Ekonomi UM Metro*, vol. 3, no. 1, (2015).
- Suprijono, Agus, *Cooperative Learning Teori Dan Aplikasi PAIKEM*, Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2009.
- Suprijono, Agus, *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM*, Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2015.
- Susilana, Rudi, dkk, *Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan penilaian*, Bandung: Wacana Prima, 2009.
- Tursinawati. “Analisis Kemunculan Sikap Ilmiah Siswa Dalam Pelaksanaan Percobaan Pada Pembelajaran IPA di SDN Kota Banda Aceh”, *Jurnal Pioner*, vol. 1, no. 1, (2013)
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Widoyoko, Eko Putro, *Penilaian Hasil Pembelajaran di Sekolah*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2014.